

基于 Qt 的贪吃蛇游戏设计与实现

目 录

摘 要.....	I
Abstract.....	II
引 言.....	III
1 需求分析.....	1
1.1 开发背景	1
1.2 任务概述	1
1.3 要解决的问题	2
2 游戏分析.....	3
3 游戏设计.....	4
3.1 系统的输入输出	4
3.2 设计基础	4
3.3 数据含义	5
3.4 处理流程	6
3.5 游戏的逻辑模型图	7
3.6 功能与程序的关系	7
3.7 运行设计	8

4 贪吃蛇实现.....	9
4.1 每个模块的名称、标识符.....	9
4.2 模块之间的关系.....	10
4.3 程序描述.....	10
4.4 程序详解.....	11
4.4.1 构造函数 Snake(QWidget *parent).....	11
4.4.2 初始化界面函数 iniWidget().....	12
4.4.3 贪吃蛇的连接与移动.....	12
4.4.4 判断贪吃蛇是否吃到食物函数 isEating().....	13
4.4.5 点击右键菜单中 Info 槽函数与 About 槽函数.....	13
4.4.6 程序主函数.....	13
5 软件测试.....	15
结 论.....	19
参考文献.....	20

摘 要

本系统开发平台为 Windows10，应用基于 Qt 跨平台的图形用户界面应用程序框架，程序设计语言采用 C++。在系统设计过程中，使用了面向对象的分析、设计方法。完全采用软件工程的方法进行需求分析、总体设计、总体实现和测试。在程序设计中，探讨了用图形框架的方法解决问题，对设计其他图形用户界面具有重要的实际意义。

本设计实现了一个简单的贪吃蛇小游戏，该游戏不仅实现了简单的游戏操作功能，还实现了灵活的运作功能，而且具有简洁大方的图文外观。此系统具有良好的界面和必要的交互信息，使操作人员能快捷简单的进行操作，给玩家一个有趣的的游戏。

关键词： Qt； C++； 贪吃蛇

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/087121106001010006>